Drakar och Demoner®

SPELEXEMPEL

Lars-Åke och några av hans vänner, Fredrik, Nils och Peter har samlats en kväll för att spela Drakar & Demoner. Efter att Lars-Åke (som är SpelLedare i kväll) har hjälpt de andra att skapa varsin rollperson, börjar spelet med att han berättar följande: "Ni har nyligen lämnat staden Stenesund och gett er iväg tre dagsmarscher norrut in i vildmarken; det har gått en dag sedan ni passerade den senaste byn."

Lars-Åke: "Har ni bestämt era rollpersoners namn?"
Fredrik: "Ja, min lilla halvfeta köpman heter Galf den girige."
Nils: "Min barbar från de norra trakterna heter Stann."
Peter: "Och min lilla men kraftiga dvärg heter Durin den djärve."
Lars-Åke: "Då så! Eftersom din rollperson, Stann, är den med högst karisma så får du bli gruppens ledare. Inga protester om det, eller?"
Fredrik: "Nej då!"
Peter: "Passar fint!"
Lars-Åke: "Bra! Situationen ser ut så här just nu. Det är ungefär midnatt och ni befinner er utanför något som liknar en stad belägen cirka 200 till 300 meter bort. Vad gör ni?"
Nils: "Vilken sorts terräng är det emellan oss och denna så kallade stad?"
Lars-Åke: "Vad ni kan se så finns det några enstaka träd och buskage samt en del kullar här och där."
Fredrik: "Ser man stadens murar?"
Lars-Åke: "Vem har sagt något om murar? Hursomhelst - Ja! Man ser att den har något som liknar stadsmurar runt sig, samt en större gallerportal som ingång. Dessutom verkar det väldigt lugnt, man hör inga ljud alls därifrån. Som man brukar göra ifrån en vanlig stad på detta avstånd!"
Fredrik: "Så, vad gör vi?"
Nils: "Vi smyger fram försiktigt, i skydd av kullar och buskage."
Peter: "Jag är med på det, men vad säger du om det Galf?"
Fredrik: "Jag vet inte! Finns det något att hämta därifrån? Jag tycker hela stället verkar bara öde och ruggigt."
Peter: "Kom igen nu!"
Nils: "Men om du vill kan du ju stanna kvar här medan Durin och jag tar oss fram?"
Fredrik: "Nej! Det är ju ännu värre! Jag ensam här? Aldrig! Kan vi inte....? (Galf får nekande huvudskakningar som svar från Durin och Stann). Ja! Ja! Jag följer väl med då!"
Nils: "Eftersom jag är smidigast och bäst på att smyga, tar jag täten cirka 15 till 20 meter framför och vinkar fram er allt eftersom när kusten är klar. Var ligger närmaste buskage eller större kulle?"
Lars-Åke: "Cirka 20 meter rakt fram finns ett större buskage."
Nils: "Bra! Jag försöker hålla mig i en så rak linje som möjligt och på så sätt göra det så svårt som möjligt för eventuella personer som skulle kunna se mig från staden."
Lars-Åke: "Eftersom du befinner dig så pass långt bort, behöver du inte slå något eller några slag i färdigheten SMYGA, utan du tar dig fram obehindrat. (Samtidigt slår Lars-Åke några tärningar hemligt bakom sin SL-skärm för att hålla spelarna osäkra UTIFALL ATT någon kanske ser Stann när han tar sig fram.)"
Nils: "Jag försöker spana mot staden. Ser jag något ljus, någon silhuett eller något som rör sig?"
Lars-Åke: "Nej, ingenting!"
Nils: "Bra! Då vinkar jag fram de andra."
Lars-Åke: "Galf och Durin befinner sig snart alldeles bakom dig."

Nils: "Då letar jag reda på nästa skydd som ligger någorlunda längs en linje med staden och här."
Lars-Åke: "Cirka 30 - 40 meter bort finns ett något större buskage, som verkar vara ett bra skydd."

Så här håller de på tills de kommer fram till muren och ingenting händer under tiden.

Lars-Åke: "Ja! Nu befinner ni er alldeles nedanför stadsmuren och ungefär 100 meter från huvudvägen."
Fredrik: "Vad gör vi nu då?"
Peter: "Ska vi inte smyga oss fram till vakten vid ingången och tysta honom?"
Fredrik: "Eller vi kanske kan muta honom? Men det är klart, det blir nog bara dyrt! Bättre att spendera på en bra investering istället som vi kan tjäna pengar på. Jag kommer ihåg för fem år sedan, då jag gjorde en enorm affär och tjän.... eller var det fyra år sedan? Hursom...."
Nils: "Håll käften! Sluta med ditt affärsdrömmande, vi har diskuterat om det här förut!"
Fredrik: "Ja! Ja! (Mumlande:) "Jag vet nog, ni är bara avundsjuka, era...."
Nils: "Oberoende av vilken av dessa två metoder vi väljer så innebär det att vi visar oss för dem och vem vet? De kanske är fler än 3 och då ligger vi inte bra till... Nej, jag bestämmer att vi klättrar över muren just här."
Peter: "Visst! Om du klättrar först Stann!"
Fredrik: "Ja men tänk på mig då! Jag kan ju inte klättra! Tänk om jag ramlar ner."
Nils: "Lugn Galf! Durin och jag hissar upp dig efter det att du har bundit ett rep runt magen. Okej! Då tar jag fram mitt rep med änterhake på ena ändan och kastar mot murens kant."
Lars-Åke: "Då ska vi se! (Han slår hemligt bakom sin skärm och försöker slå Stann's procentchans i färdigheten KLÄTTRA - som han bedömer är Stann's erfarenhet med sådana här saker - och lyckas. Han säger följande:) "Efter första kastet med repet verkar den fästa sig däruppe och utan några speciella oljud."
Nils: "Jag spänner repet och känner efter ordentligt om den verkar hålla."
Lars-Åke: "Den verkar hålla!"
Nils: "Bra! Då börjar jag klättra, sakta men säkert."
Lars-Åke: (Han slår mot Stann's chans i färdigheten KLÄTTRA, han slår ett slag per 3 meter och eftersom muren är cirka 6 meter så slår han bara 2 slag. Han lyckas med bägge slagen.) "Du befinner dig nu precis vid kanten av muren."
Nils: "Jag spanar åt båda hållen samt om jag hör något."
Lars-Åke: "Åt höger - ingenting, åt vänster - ingenting..... Jo! Vänta, du hör (Han slog ett lyckat slag i Stann's färdighet LYSSNA) fotsteg komma en bit bort längs muren men du ser ingenting."
Nils: "Jag böjer ned huvudet så långt det går, men så att jag fortfarande kan se något."
Fredrik: (Samtidigt ropande:) "VAD ÄR DET SOM HÄNDER DÄRUPPE?"
Nils: (Viftar med armen och håller fingret över munnen i hopp om att gesten skall uppfattas av Galf dvs. VAR TYST!)
Fredrik: (Ropande:) "VA!?"
Peter: "Jag tar ena handen och försöker hålla för Galf's mun, samtidigt som jag viskar: "Håll tyst! Det verkar komma någon." Dessutom för jag in oss båda mot muren för att minska chansen att bli upptäckt."
Nils: "Ser jag något?"

Lars-Åke: "Du lyckas urskilja en tvåbent varelse som kommer närmare i gående takt."
Nils: "Verkar det vara en vakt av något slag?"
Lars-Åke: "Varelsen befinner sig cirka 20 meter bort på muren och rör sig hela tiden närmare samtidigt som han verkar titta åt båda hållen om muren. Han verkar dessutom ha ett spjut över axeln."
Nils: "Jag avvaktar och ser vad som händer."
Lars-Åke: "Varelsen kommer närmare och närmare och när han är cirka 5 meter bort från dig så stannar han precis som om han hörde något."
Nils: "Jag ligger helt still."
Lars-Åke: "Efter en stunds lyssnande och tittande så vänder han och går tillbaka i samma takt."
Nils: "När han försvinner utom synhåll, tar jag mig försiktigt upp och rycker i repet så att Galf och Durin uppmärksammar mig."
Lars-Åke: "Varelsen har snart försvunnit och de där nere har uppfattat dina repryckningar."
Nils: "Då gör jag tecken för Durin att komma upp."
Peter: "Så snart han har gett mig klartecken så börjar jag klättra upp."
Lars-Åke: (Som slår några tärningsslag hemligt bakom sin skärm och allt verkar gå bra i och med att han säger:) "Efter en stund är även du uppe på muren brevid Stann."
Nils: "Då ger vi tecken åt Galf att surra fast sig ordentligt samt att ta ett stadigt grepp runt repet. Därefter börjar Durin och jag att dra."
Lars-Åke: "Det blir ganska tungt, men eftersom ni båda är starka så går det bra. När ni har hissat upp Galf cirka 2 meter från marken hör ni plötsligt fotsteg komma närmare i ganska snabb takt! Vad gör ni?"
Nils: "Finns det något att binda fast repet i?"
Lars-Åke: "Nej!"
Nils: "Ja! Då finns det inte mycket annat att göra! Galf! Vi kommer att släppa repet! Försök att dämpa fallet så gott det går!"
Fredrik: "Nej! För tusan, tänk om jag slår mig? Ni får inte..... Ahhhh! DUNS!

Så här kan det gå till att "spela" Drakar & Demoner. Den som var bäst i detta exempel var givetvis Fredrik som rollspelade Galf superbt. Okej! - Han var klumpig och förstorde för de andra två, men hade säkert roligast i själva rollspelandet. Och det är det som är viktigast - att ha ROLIGT och det får man med största sannolikhet ju mer man "rollspelar" sin rollperson. Vi lovar!

Av leveranstekniska skäl ligger det en tiosidig tärning med i spelet istället för den 20-sidiga tärning vi tidigare använt.
När man ska få ett tal mellan 1 och 20 på en tiosidig tärning måste man gå lite annorlunda till väga.
Slå tärningen och avläs resultatet på ovansidan. Eftersom en 10-sidig tärning bara är märkt från 0 till 9 måste man dessutom slå en T6. Om resultatet på T6 är 1-3 (lågt) läser man av T10 normalt. Om däremot resultatet på T6 är 4-6 (högt) så adderar man 10 till T10 (och får ett resultat mellan 11 och 20).

Vanadis Offsettryck AB, 1985